O Portal da Estrela Solitária

Escrito por: Daniel Dantas
Na web: http://www.gurpsapampa.clic3.net

Dados Técnicos:

Esta aventura utiliza regras do GURPS Módulo Básico, usa algumas raças e criaturas do GURPS Fantasia e do GURPS Magia e podem ser adicionadas quaisquer regras de GURPS que o GM conheça, mantendo-se o NT 3, claro!

Planejado para um grupo que busca, na batalha, a solução de seus problemas.

Cena I - Ataque dos Corvos

grande clarão no céu
"O que é aquilo? São pontos pretos no céu? Um enxame de pontos! São os corvos malditos!! Fujam! Fujam para o celeiro!" - diz o NPC.
"O quê? Que silo? Como assim? Acabamos de chegar à cidade!" - diz o PC.
"Teste sua esquiva!" - diz o mestre.

É assim que começa essa aventura que tende para o caos. Sem introdução, claro! Esse é o segredo! Nada de introduções melancólicas e longas! A aventura deve, simplesmente, começar!
Os corvos malditos vêm do céu, aos bandos, muitos mesmo! Com um sucesso em teste de Falcoaria-3 é possível descobrir que não são corvos, e sim estringes. Parecem corvos, porém eles são mais ágeis... e mais perigosos:
Estringes
ST 13, DX 17, IQ 4, HT 12, 5 pontos de vida, esquiva no ar 12, esquiva em mergulho 7, DP+2, RD+0, Bicada perf 1D-2, +1D para a retirada, +1 ponto de dano por turno (suga sangue), ataque NH17, peso 5kg.
Elas só pararão de atacar quando todos estiverem a salvo no celeiro da cidade. Quanto mais os PCs tentarem lutar, mais "corvos" chegarão.

"Entrem, entrem! Aqui vocês ficarão a salvo! Venham antes que mais malditos cheguem!" - diz, do celeiro, Jinki, o amestrador.
"Então vamos! Essa situação só vai piorar!" - diz o PC.
"E quando vocês entram, os corvos ainda tentam atacar inutilmente as janelas... O dia bonito dá lugar a uma nevasca desigual... Parece que os corvos desistiram" - diz o mestre.

Cena II - O celeiro

"Olá, guerreiros, os tempos estão difíceis... Sou Jinki, prazer!" - diz Jinki.
"Olá, somos guerreiros... bla bla bla" - diz o PC.
"Lá fora, o dia virou noite... e a nevasca rouba a visibilidade" - diz o mestre.

No celeiro, com **Jinki, o amestrador de animais** da cidade, os PCs poderão pegar algumas informações importantes.
O celeiro, nestes tempos difíceis, torna-se uma base de auxílio aos necessitados, além do mais, guarda reservas de comida (batata e arroz) para algumas semanas, bem como alguns cavalos para os mensageiros de outras partes do reino.
Os corvos chegam do nada, não se sabe exatamente de onde. Da última vez que isso aconteceu, depois da nevasca, a população, na manhã seguinte, viu pegadas estranhas na neve. E, de dentro do celeiro, por essas janelas sujas, viu-se alguns vultos passar... próximos à floresta de bambu.
O prefeito pagaria bem caso vocês capturassem um destes vultos... Temos alguns mantos e algumas batatas aqui... O Sr. Chum sabe o que está havendo, ele é um ocultista, a case dele é aquela ali. Também tem o cemitério... mas ninguém é louco de pedir para procurarem, ou mesmo irem ao... é... é melhor esquecer isso...

"Então, agora que melhorou este temporal, vocês podem sair daqui e buscar ajuda, mas tomem cuidado, quem procura acha! Fiquem longe do cemitério!" - diz o NPC
"Tá bom, tá bom... Nós vamos para o cemitério" - diz o PC
"Então vocês tomaram um caminho pelo amplo campo de neve acinzentada, rumo ao cemitério..." - diz o mestre.

Cena III - O Campo de Zumbis

"!" - diz o Demônio.
"O que é aquilo?" - diz o PC.
"E vocês avistam um corpo inerte a alguns metros de distância... Talvez um homem?" - diz o mestre.

O gelo da nevasca que passou cobriu (magicamente?) toda a superfície... Era uma planície gelada cercada de uma grande floresta de bambu e, é claro, um ou outro vulto feito pela luz fraca do sol. O tempo está estranho... Contra o frio, o manto de Jinki dá para o gasto, pena que são 5kg a mais na carga.
Os vultos (um quarto de dúzia) eram "Demônios Japoneses", ou, com um teste apropirado, simplesmente zumbis que atacam e atacam novamente, não são de conversa e era claro que eles estavam "guardando" o cemitério:

Demônio Japonês I
ST 13, DX 11, IQ 10, HT 19, NH 13, RD+2, DP+2, Esq 8, Apara 6, Katana 2D+2 e Arm. Coura - Morre com HT 0

Demônio Japonês II
ST 15, DX 13, IQ 8, HT 17, NH 15, RD+2, DP+2, Esq 7, Apara 7, Maça 2 mãos 2D+5 e Arm. Coura - Morre com HT 0

Combate.

"=-(" - diz o Demônio.
"Lá está o cemitério!" - diz o PC.
"E lá está o cemitério" - diz o mestre.

Cena IV - O portal do Cemitério

"Ao eterno descanso profundo" - diz a placa do cemitério.
"Cabuloso!" - diz o PC.
"Vocês, literalmente, não viram nada... a não ser o grande mausoléu..." - diz o mestre.

O cemitério é bem simples e foge a regra dos cemitérios "normais" da época, ele não se encontra nenhuma igreja por perto, é solto no meio do nada, cercado por campos frios e, sempre, envolto naquela neblina de meio palmo de visão possível.
O dia esta mais escuro, será dia ainda?
No fim de uma estrada entre covas, um grande mausoléu, com inscrições gravadas que só podem ser decifradas, e entendidas, com um teste de História-2, ou Élfico, ou... alguma perícia que o mestre julgue suficiente.
A porta não estava fechada e batia com o vento gelado... pegadas, muitas pegadas de coisas animadas do tamanho de pessoas. Lá dentro estava escuro, muito escuro e soprava um vento quente e abafado.
Mas o que é aquilo?
grande clarão no céu
Quando o clarão passa, avista-se meia dúzia de seres alados. Mais de perto, vê-se que são guerreiros montados em criaturas nunca vistas antes na face da terra!

Cavalaria alada
ST 13, DX 11, IQ 11, HT 12, Espada Larga NH 13 - Dano corte 2D, Arco NH 14 - Dano perf 1D+2, Esq 7, RD/DP +2, Cavalgar NH 13, Arm. Coura, espada e arco com 10 flechas.

Montaria
ST 35, DX 9, IQ 4, HT 14, PV 7, Atropelamento - Dano cont 1D+1, Mordida - Dano cont 2D-1, Esq 15 no ar, Esq 10 em mergulho, 3 hex.

"Som_de_porta_batendo_com_o_vento.wav" - diz a porta.
"Vamos entrar neste mausoléu escuro e fugir desta zica de cavalaria" - diz o PC.
"Esta escuro... faz eco... a porta fecha... vocês sentem um baque de tremer o teto... Parece que há uma passagem remota..." - diz o mestre.

Cena V - Masmorra do sofrimento

"O barulho do silêncio, goteiras e ecos do além" - diz a parede fria.
"Vamos logo com isso!" - diz o PC.
"Parece que o ambiente não vai ajudar... Sombrio..." - diz o mestre.

E este é o local ideal para aquela maçada, porém infalível, "dungeon". Paredes à vontade em uma escavação Orc... mas, não estava lá tão ruim assim, com um teste de arquitetura é possível descobrir que o perigo de desabar é muito pequeno e que o trabalho foi bem feito... algo bem incomum para Orcs.
No meio dos porcos, na escuridão da masmorra do sofrimento, repousa a lenda do lendário cavaleiro negro. Que é um típico cavaleiro dos feudos medievais, porém traja a armadura negra por completo e empunha sem igual sua lança justa. Luta pela bandeira negra da estrela solitária. Um antipaladino.
Porém, só depois de uma porrada e depois de muito susto, bem como de muitas cabeças de orcs fora de seus lugares normais, é que o grupo irá descobrir que o cavaleiro não passava de uma ilusão... Orcs com as magias banidas da escola do ilusionismo? Impossível! Está cheirando a Elfo Negro...
Nesta parte, o mestre pode colocar em prática seus desejos mais cruéis.
Orcs desprazíveis
ST 11, DX 11, IQ 8, HT 11, PV 13, Dano Espada corte 1D+2, Luta suja cont 1D, RD/DP +2, Esq 7, Apara 6, Espada NH 13, Briga NH 11, Porretes e Espadas baratas, Colete de couro, Botas furadas e mau cheiro.
Orcs "Quase-bons"
ST 12, DX 12, IQ 8, HT 12, PV 14, Esp. Larga NH 14, Escudo NH 14, Corrida NH 10, Briga NH 13, Dano Espada corte 1D+2, Dano Luta suja cont 1D+1, RD +2, DP +5, Esq 7, Apara 7, Bloq 7, Escudo médio, esp. larga, colete de couro, 1 item de semivalor (1/2 dúzia de moedas ou uma chave ou um origami amassado).
Elfos Negros
ST 09, DX 14, IQ 11, HT 11, RD +1, DP +4, Esq/apara/bloq 8, Zarabatana NH 15 (veneno de elfo maldito: requer teste de IQ e 2 de HT, em caso de falha nos 3, o alvo morre!), Furtividade NH 15, Venefício NH 12, Esp. Curta 15 (dano perf 1D), Escudo NH 14 e respectivos itens.
Elfo Ilusionista
ST... Quem disse que foram os elfos?? O lendário cavaleiro negro vem do além e vai voltar para, sempre, atazanar os PCs! Ele se despede com uma risada que ficará marcada para sempre na mente dos PCs. ha ha ha.
E, depois de algumas cabeças rolarem, algumas escadas para cima, e outras para baixo, alguns cortes e pontos de dano, encontra-se a luz no final do túnel.

"Sangue Escorrendo" - diz o orc.
"Estou ensangüentado, esgotado, maltrapilho, perdi minha espada e não ganhei nada, mas estou feliz por que eu matei 1/2 dúzia de orcs! =)" - diz o PC.
"E vocês avistam uma luz... que vem de cima... Parece que vocês estão dentro de um poço, ainda bem que tem uma corda... Cheque sua ST menos duas vezes o fator de carga para conseguir 'escalar' o poço." - diz o mestre.

Cena VI - A face oculta do prefeito
"Vento nas folhas, água caindo, som da tranqüilidade" - diz a floresta de bambu.
"Que bonito! vamos continuar por esta trilha..." - diz o PC.
"Então vocês avistam uma clareira... peculiarmente estranha..." - diz o mestre.

Nesta clareira, havia, por incrível que pareça, um pentagrama gravado a sangue no chão! Como se a terra tivesse sangrado! Tudo está calmo, como antes. Isso se encontra no meio de uma belíssima "floresta de Bambu". Parece que a trilha termina ali. Sem mais pistas significativas...
Porém, do nada, não mais que de repente, um barulho nos bambus... uma sombra humanóide... o que é aquilo? E aparece um homem de meia idade, gordico, arrumando as calças e limpando as mãos molhadas na "armadura", se é que aquilo pode ser chamado de armadura... Ele tem uma face de alívio, como se tivesse se livrado de grande fardo... Ele olha para os PCs com uma cara de "o que vocês estão fazendo aqui?" e logo pede desculpas pelo mal entendido.
D'ai, a conversa se dará, mais ou menos assim:
"Olá, amigos, o que vocês estão fazendo aqui?"
"Gostaria de pedir minhas desculpas, sou o prefeito da cidade, há mais ou menos 1 vinte e quatro avos de dúzia de hora que estou aqui neste local sombrio!"
"Estava liderando um grupo de resistência contra esses efeitos do além, porém, do grupo, infelizmente, só eu sobrevivi."
"Estou sem esperança, pois a ameaça continua forte e eles estão em maior número..."

"Estava voltando para a cidade quando encontrei esse ápice do cabalístico..."
"Vou ficar aqui coletando mais informações e vou para a casa do ocultista para pedir explicações!"
"Eu estava cagando."
"Por ali, aquela é a trilha... Ela leva diretamente para o grande-mal-que-não-tem-nome. Um cavaleiro negro da estrela solitária que lidera uma horda orc!"
"Por favor, salvem a cidade! Tomem a trilha! Sejam rápidos! O cavaleiro negro esta juntando suas forças!"
"Podem me deixar aqui sozinho, não tem problema, oh! bravos guerreiros, eu vou ficar bem... A cidade irá honrá-los pela coragem que vocês têm!"

"Sussurro: Eles mal sabem da verdade... hahaha, como eu sou mal!" - diz o prefeito.
"Vamos pela trilha que leva ao combate!" - diz o PC.
"E vocês vão... Por favor, teste o rastreamento" - diz o mestre.

Cena VII - A grande verdade

"Ruído de água" - diz o caminho.
"É... parece que este caminho é muito estranho..." - diz o PC.
"É... vocês se sentem um bocadinho enganados..." - diz o mestre.

SE os PCs acreditarem nesta história de "Prefeito Bonzinho" e seguirem pelo caminho, com uma falha em rastreamento, eles só sentirão um novo clarão no céu e verão, tempos mais tarde, uma dúzia de dúzias de seres alados indo à leste, para o infinito e além... O portal foi aberto, e o objetivo não foi cumprido.
SE os PCs acreditarem nesta história de "Prefeito Bonzinho" e seguirem pelo caminho, porém conseguirem um sucesso em rastreamento, descobrirão que o caminho é uma via de acesso de animais da floresta à água potável, sentir-se-ão enganados e voltarão a tempo para ver o prefeito abrindo o portal! Hora do combate final!
SE os PCs não acreditarem no prefeito e o justificarem com uma perícia pertinente (detecção de mentiras, por exemplo), o prefeito aparentará, cada vez mais, sua face de ansiedade e nervosismo pelo momento único da abertura do portal. Até que, não podendo mais resistir, e deixar o momento passar, ele começará, de qualquer modo, o seu ritual de abertura (isto leva 2 turnos). D'aí só os PCs sabem o que eles vão fazer com o prefeito
SE os PCs, sem querer, matarem o prefeito, por um acidente qualquer do destino, antes da grande revelação, o Pentagrama some e o mundo fica 1% mais feliz, porém os PCs nunca saberão a grande verdade.

Prefeito
ST 11, DX 10, IQ 13, HT 10, PV 3, DP/RD +1, Esq 6. Sem armas, mas com um item peculiar: Bandeira Negra da Estrela Solitária. - Como um personagem de 25 pontos como este consegue abrir um portal interdimencional? Essa resposta só será respondida em outra aventura...
A cada turno que o prefeito fica vivo (e o portal dentro do pentagrama, aberto) entra em cena um "Espírito Maligno" (que não passa de um Espírito de Caveira com outro nome).
Espírito Maligno
ST 0, DX 14, IQ 10, HT 20, PV 20, Dano toque mortal cont 1D (ignora RD e DP do alvo, só é válida a esquiva como defesa ativa), Esq 7, Armas de metal causam 2 pontos de dano no espírito, armas de madeira: 1 ponto. Dano normal por fogo e magia.

"Oh! Vocês me pagarão! Os seguidores da estrela negra solitária nunca desistem!" - diz o Prefeito em suas últimas palavras.
"Ufa! Acabou." - diz o PC.
"Quem disse que acabou? Como vocês vão sair desta floresta?... Tá bom, ta bom... podem subir no teleporte." - diz o mestre.

Fim.

Escrito por: Daniel Dantas
Na web: http://www.gurpsapampa.clic3.net